

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

«СТУЧАЛКИ»

Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и «проиграть», то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической. При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые «перебивки» еще более интересными. Как бы перещеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.

«КАЛЕЙДОСКОП»

Тот, кто выбран для этой роли, должен просто найти кассету и включать магнитофон на 5—7 секунд, не больше, прокручивая ее то вперед, то назад. Все остальные на листочках бумаги отмечают, что в этот момент звучит. Паузы между отрывками музыки должны быть не слишком маленькими, чтобы все успели вспомнить и определить, что за песня прозвучала, но и не слишком большими, чтобы «семеро одного не ждали».

Поскольку звукооператор и сам может потеряться и не знать, какая песня сейчас звучит, то и он вправе поучаствовать в этой игре. Если в процессе «перемотки» все играющие начинают сомневаться в том, что именно сейчас прозвучало, значит, чтобы окончательно уточнить мелодию, можно увеличить прослушивание этого отрывка на несколько секунд. Вообще, более живой характер игра приобретет, если работа будет не «письменной», а «устной». Естественно, те, кто очень уверены в своем знании ответа, должны уступить менее уверенным.

«ВОСЬМЕРКА»

Дети встают в круг, воспитатель вместе с ними. По его сигналу все игроки делают глубокий вдох, чтобы живот получился «надутым», подгибают одну ногу, немного наклоняются вперед и начинают считать до восьми, до тех пор, пока живот «не спустится» – выдох. Воздух нужно расходовать постепенно.

Счет (раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь) повторяется, пока не закончится дыхание. Ребенок может выдохнуться на счет пять во втором повторе. В этом случае, как только он чувствует, что живот «спустился», опускает ногу и ждет, пока остальные закончат считать.

Как только все дети перестают считать, воспитатель снова дает сигнал и повторяет упражнение. Его можно повторять до тех пор, пока дети не начнут на один вдох повторять счет несколько раз до восьми.

Ведущий следит за тем, чтобы дети считали четко.

Игра позволяет тренировать дыхание перед распевами.

«ЗОВ»

Дети встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой.

По сигналу руководителя дети набирают воздух, делая вдох, и начинают выкрикивать слова «речка», «печка», немного потянув гласный: ре-е-чка-а, пе-е-чка-а. Слова произносятся громко и четко. Это звучит как зов. Голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не начнут произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.

«ПРИДУМАЙ НОТАМ ИМЕНА»

В игре принимают участие семь человек. Дети придумывают слова, содержащие сочетания, соответствующие семи нотам. Руководитель заранее распределяет между ребятами ноты – и каждый придумывает себе имя, произнося его вслух. В результате должен получиться ряд слов. Например:

дорога – река – мишка – фасоль – соль – лягушка – сито

«ГДЕ МОИ ДЕТКИ?»

Игра для детей младшего дошкольного возраста.

Потребуются четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены гусь, утка, курица, просто птица; на маленьких – утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке. Воспитатель предлагает поиграть и начинает рассказ: «В одном дворе жили курица с цыплятами, гусыня с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мама-птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): „Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!“ (поет на „ре“ первой октавы – мелодия начинается со звука „ре“, слоги „тя-та“ в слове „утята“ и „бя-та“ в слове „ребята“ поются на „фа“)».

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке «ля» первой октавы).

Воспитатель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: „Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!“ (поет на „ми“ первой октавы – ход мелодии тот же). Ребята, у которых на карточках изображены цыплята, поют на звуке „си“ первой октавы. Гусята „отвечают“ на „фа“ первой октавы (тональность си-мажор); птенчики „отвечают“ на „до“ второй октавы (тональность фа-мажор)».

Затем воспитатель дает возможность детям побыть «мамами-птицами».

«ПОВТОРИ ЗВУКИ»

Для детей старшего дошкольного возраста.

Для игры потребуются карточки (по числу играющих) с изображением трех бубенчиков: красный – «дан», зеленый – «дон», желтый – «динь»; маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждой по одному); металлофон.

Воспитатель-ведущий показывает детям большую карточку с бубенчиками: «Посмотрите, дети, на этой карточке нарисованы три бубенчика. Красный бубенчик звенит низко, мы назовем его „дан“, он звучит так (поет „до“ первой октавы): дан-дан-дан. Зеленый бубенчик звенит намного выше, мы назовем его „дон“, он звучит

так (поет „ми“ первой октавы): дон-дон-дон. Желтый бубенчик звенит самым высоким звуком, мы назовем его „динь“, он звучит так (поет „соль“ первой октавы): динь-динь-динь».

Затем воспитатель просит детей спеть, как звучат бубенчики: низкий, средний, высокий.

Воспитатель показывает маленькую карточку, например, с желтым бубенчиком. Тот, кто узнал, как звучит этот бубенчик, поет «динь-динь-динь» (соль первой октавы). Воспитатель дает ему карточку – и ребенок закрывает ею желтый бубенчик на большой карточке.

Металлофон можно использовать для проверки ответов детей, а также в том случае, если ребенок затрудняется спеть (он сам играет на металлофоне).

Игру можно усложнить: попросить детей спеть, как звучат бубенчики от звуков «до» (тоника – первая ступень), «фа» (субдоминанта – четвертая ступень), «соль» (доминанта – пятая ступень и, разрешение, «до» (тоника). Эту мелодию можно петь от каждой ноты (в других тональностях), следуя по музыкальному ряду.

В игре участвует любое число детей (в зависимости от игрового материала). Но при этом надо помнить, что каждый участник получит маленькую карточку только тогда, когда споет соответствующий звук или сыграет его на металлофоне.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЛЕСЕНКИ»

Игра для детей 4—6 лет.

ВАРИАНТ 1

Для этой игры необходимы три карточки с изображением лесенок, на которых отражены последовательности: 1) до-ре-ми, ми-ре-до; 2) до-ре-ми-фа, фа-ми-ре-до; 3) до-ре-ми-фа-соль, соль-фа-ми-ре-до.

Ступени лада поются со словами (песенка-попевка «Лесенка Е. Тиличевой):

- 1) «вверх иду», «вниз иду»;
- 2) «вверх я иду», «вниз я иду»;
- 3) «вот иду я вверх», «вот иду я вниз».

Маленькие карточки с кружочками, отражающими такие же последовательности (по количеству участников), перемешиваются. Воспитатель показывает одну из трех больших карточек. Затем дети выбирают карточки (они перевернуты). Ребенок, у которого на карточке окажется такая же последовательность, как на большой, должен пропеть ее. Воспитатель снова перемешивает маленькие карточки и показывает вторую карточку. И так – далее.

ВАРИАНТ 2

Воспитатель раздает детям по две квадратные карточки с изображением лесенки с пятью ступенями. На одной карточке изображена девочка, поднимающаяся вверх по ступенькам; на другой – девочка, спускающаяся по лесенке вниз.

Музыкальный руководитель играет на фортепиано попевку-песенку «Лесенка» Е. Тиличеевой и предлагает детям узнать, куда идет девочка (вверх по лесенке или вниз), а затем показать карточку с соответствующим изображением.

Воспитатель говорит: «Давайте поднимемся по лесенке вверх вместе с девочкой». Проигрывает ступенчатое движение мелодии вверх от звука «фа», а дети поют: «Вот иду я вверх». «А теперь спустимся вместе с девочкой», – говорит воспитатель. Дети поют: «Вот иду я вниз». Когда дети «идут вверх», голосом нужно постепенно усиливать звучание, стремиться к верхней, громко звучащей ступени («до» второй октавы). Когда дети «идут вниз», мелодия постепенно ослабевает. Воспитатель следит, чтобы дети точно передавали мелодию голосом.

Можно разделить детей на две группы: одна «идет вверх», другая – «вниз», затем поменяться.

«ЗВУКИ ВОКРУГ НАС»

Дети встают в круг. «Прислушайтесь, дети, сколько вокруг нас различных звуков, – говорит руководитель. – Давайте попробуем их пропеть». Начинает по очереди спрашивать: «Какой звук слышишь ты? Попробуй воспроизвести его голосом». Дети могут называть любые звуки, независимо от того, слышат они их в данный момент или нет.

Например, ребенок говорит, что слышит гул летящего самолета. Руководитель дает тонику (до первой октавы). Ребенок поет на одном звуке: у-у-у-у-у. Воспитатель спрашивает, как можно изобразить приближающийся самолет, и предлагает сделать это хором. Дети поют на одном звуке, постепенно усиливая звучание. «А теперь давайте покажем, что самолет улетел», – говорит руководитель. Дети поют на одном звуке, постепенно ослабляя звучание.

«ОЗВУЧИВАНИЕ»

ВАРИАНТ 1

Для этой игры руководитель подбирает какую-нибудь детскую сказку или рассказ, который нужно инсценировать. Но вместо слов дети должны использовать гласные звуки и пропевать фразы. С помощью звуков и интонации нужно отразить переживания персонажей, эмоции.

Например, звук «и» – улыбка, презрение, сожаление; звук «о» – восхищение, удивление, боль; звук «а» – крик, боль, радость, и т. д.

Можно использовать также междометия: ах, ух, эх, эй, ай, ой; но только гласные звуки, входящие в их состав, дети должны пропевать. Руководитель может заранее распределить между детьми, кто каким звуком будет петь. По ходу игры руководитель играет на музыкальном инструменте несложные мелодии или просто отдельные звуки, которые дети будут пропевать.

Для этой игры подойдут сказки «Колобок», «Теремок», «Муха-Цокотуха».

ВАРИАНТ 2

Участники этой игры делятся на две группы по 8 человек. Одна выполняет определенные движения, другая воспроизводит их голосом, пропевает их. Например, дети побежали. Вторая группа должна спеть, изображая голосом бег: допустим, спеть гамму в заданной музыкальным руководителем тональности в быстром темпе.

Потом дети или какой-то игрок из первой группы начинают прыгать. Прыжки возможны на сравнительно небольшое расстояние (то есть расстояние может быть приравнено к какому-нибудь музыкальному интервалу – секунде, терции, кварте); или, наоборот, (большое расстояние приравнивается к октаве). Группа может показать сначала прыжки по развернутому трезвучию вверх (вперед), затем бег обратно (гамма вниз). Движения могут быть повторными: прыжки на одном месте, бег вперед-назад.

«НАПЕРЕГОНКИ»

Дети делятся на две группы по 6 человек и поют гамму сверху вниз, снизу вверх на гласном звуке, постепенно изменяя темп: от медленного до очень быстрого. Каждая группа поет на своем звуке. Группы поют одновременно. Воспитатель следит за тем, чтобы звуки пропевались правильно.

Длительность звуков меняется в зависимости от темпа: сначала поют целыми, потом четвертными, восьмыми, шестнадцатыми и т. д. Воспитатель задает размер. Если кто-то не выдерживает, выбывает из игры.

«АССОЦИАЦИИ»

Воспитатель ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений.

Ребята должны слушать музыку и записывать мысли и чувства, которые возникают у них во время прослушивания, ассоциативно. В результате должно получиться небольшое сочинение (5—6 строк). Возможно, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку. Время прослушивания 5—7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию.

«ЗАРИСОВКИ»

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений.

Участники игры, прослушав мелодию, пытаются выразить свои мысли художественно, с помощью карандаша, ручки, кисти, мела, угля, изобразить то, что они думают, как воспринимают прослушанную мелодию с помощью «процарапывания» острым предметом на шероховатой или на металлической

поверхности. Каждый сам выбирает для себя способ, наиболее полно выражающий то, что участники хотят донести до окружающих. Рисовать можно и во время звучания музыки.

Когда дети закончат рисовать (время, которое отводится на рисование, – 15-20 минут), они обмениваются своими «произведениями искусства» и рассказывают, как они поняли рисунки других.

«НАРИСУЙ СЮЖЕТ»

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений. А игроки рисуют сюжеты на известные мелодии – популярные песни, романсы. Сюжеты могут состоять из нескольких фрагментов, по которым воспроизводится песня. Главное – сочинить такой рассказ, чтобы основная мысль не изменилась.

«ПАНТОМИМА»

Дети разделяются на две группы.

Воспитатель играет мелодию или дает прослушать по магнитофону (проигрывателю). Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Дети внимательно слушают музыку.

Затем ведущий дает время (5—7 минут) каждой команде, чтобы участники обдумали и посоветовались, что они будут изображать. Придуманная пантомима, сценка, в которой действующие лица не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна другой группе.

После того как дети 5—7 минут поразмышляют над заданием, воспитатель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке дети отражают характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

Когда одна группа показывает, другая внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает та команда, которая не сумела достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этой группы не были понятны другой команде.

«ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ КОМПОЗИЦИИ»

ВАРИАНТ 1

Ведущий ставит на прослушивание какую-нибудь мелодию, взятую из песни, из классического произведения, кинофильма. Участники игры должны придумать танцевальные движения к этой мелодии и продемонстрировать танец, поэтому все игроки делятся на небольшие группы по 5—8 человек или разбиваются на пары, если этого требует танец.

Каждой группе воспитатель дает задание использовать определенный размер танца. Например, размер вальса – трехдольный, польки – двудольный, марша – четырехдольный. Тем, кто не знает размеров танцев, руководитель объясняет, что в трехдольном размере первая доля сильная, следующая – слабее, последняя – самая слабая; в двудольном: первая – сильная, вторая – слабая; в четырехдольном: первая доля – самая сильная, вторая – слабее первой, но сильнее третьей, третья – значительно слабее второй и последняя – самая слабая. Но во всех размерах последняя доля должна стремиться к последующей, переходить в нее.

Ребята должны учитывать ритм и темп танца. Движения могут быть самыми разными, в зависимости от мелодии. Но в любом случае в танце должен прослеживаться сюжет, импровизированный участниками. Если мелодия взята из классического произведения с абстрактной темой, например из «Фантазии» (ре-минор) Моцарта, то участникам предоставляется возможность проявить свои творческие способности – придумать сюжет либо заимствовать его из какой-нибудь сказки, кинофильма, литературного произведения.

ВАРИАНТ 2

Участники игры делятся на две группы по несколько человек (5—6). Одна группа показывает движения заданного руководителем танца, а вторая сочиняет музыкальное сопровождение. Движения могут состоять из прыжков, подскоков и перебежек. Вторая группа должна придумать музыкальные мелодии для двух танцев. Для того чтобы подобрать музыку, нужно знать, что прыжки, например, – характерное движение галопа, а подскоки и перебежки используются в польке. Воспитатель может задать тональность, а участники должны описать воспитателю движение музыки или попробовать исполнить на музыкальном инструменте.

Например, для прыжков более характерны резкие повороты в музыке (аккорды, скачки на определенный интервал, например на октаву вверх или вниз и т. д.), ритмичное исполнение, быстрый темп. Для подскоков и перебежек темп может быть выбран более умеренный, поступенный ход мелодии, отсутствие резких поворотов.

Затем первая группа начинает танцевать под заданную мелодию. Если у ребят не получается двигаться в такт, вторая группа считается победившей.

«СКУЛЬПТУРЫ»

Потребуется материал для лепки (пластилин, глина). Воспитатель извлекает из инструмента различные звуки, мелодии, имитируя качества, признаки предметов (гул, стук, скрип, журчание, крик). Дети слушают и вылепливают из пластилина или из глины фигуры. Это могут быть животные, птицы, люди, какие-нибудь предметы неживой природы. Замысел возникает ассоциативно. Каждому слышится что-то свое.

Потом воспитатель спрашивает у каждого, что «делала» его фигура в тот момент, когда он ее зафиксировал, и как это можно отразить с помощью музыки. Здесь он помогает ребенку подобрать на музыкальном инструменте мелодию, выбрать регистры, лад, различные приемы, характерные для этой фигуры.

«ЗАЙМИ МЕСТО»

На середину площадки в кружок ставят несколько стульев таким образом, чтобы спинка находилась внутри круга. Количество стульев зависит от числа игроков и должно быть на один меньше. Однако для большего веселья можно поставить совсем немного стульев, чтобы в процессе игры завязалась настоящая кутерьма.

Ведущий включает веселую и ритмичную музыку. Как только она зазвучит, он дает условный сигнал игрокам, и они приступают к выполнению своей задачи. А заключается она в том, что игроки бегают вокруг стульев, и когда в какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!», они должны опуститься на стулья. Тот, кто не успел занять стул или сел мимо, должен выйти из игры. Вместе с ним убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок вместе с одним стулом.

Игру можно несколько разнообразить, если установить новые правила. Так, игроки, ходящие под музыку вокруг стульев, могут исполнять какие-нибудь танцевальные движения: например, поворачиваться вокруг своей оси или совершать плавные движения руками, подобно восточным танцовщицам.

Можно просто прыгать, подобно зайцам, или же водить хоровод, взявшись за руки. В общем, любые телодвижения обязательно сделают игру более интересной и развлекательной, а заодно дадут игрокам повод лишний раз подвигаться.

«ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР»

Следующая игра представляет собой конкурс на самый лучший танец. Предварительные приготовления заключаются в том, что все желающие принять в ней участие должны разделиться на две команды числом от трех до восьми.

Каждая команда должна продумать свой номер, то есть коллективный танец. Оценивать будут судьи, которых следует выбрать заранее. Конечно же, для того чтобы танцевальный номер был таким, каким он и должен быть, необходимо музыкальное сопровождение. Участники сами определяют, какой именно мелодией они хотели бы сопроводить свой танец, – записью популярной музыки, классических произведений или же, напротив, авангардной музыки. В общем, здесь опять необходима изрядная фантазия.

Ведущий может выступить в качестве художественного руководителя. И, конечно же, ему необходимо проследить за временем, отведенным на подготовку танца. Самым оптимальным вариантом является подготовка в течение 10—15 минут.

Можно готовить танец специально к какой-то дате, подобно концертному номеру. В своем роде это тоже игра, которую наверняка оценят все веселые люди. Кстати, и сами танцы могут быть шуточными, что только приветствуется.

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ ХОРОВОД»

В старину люди, собираясь на праздниках, водили хороводы, это знают все без исключения. Подобный праздничный обряд обладал невероятной силой сплочения коллектива. Почему-то сейчас подобное времяпрепровождение незаслуженно забыто. Это несправедливо, и мы предлагаем возродить такую традицию.

Если собралась значительная компания, то наверняка всем – и детям, и взрослым – понравится идея вождения хоровода.

Итак, все присутствующие образуют хоровод, взявшись за руки. В центр полученного круга можно поставить какой-нибудь символ, в качестве которого может быть использовано все, что душе угодно: елка (на Новый год), чучело зимы (на масленицу). В общем, все зависит от фантазии и чувства юмора участников, в котором не приходится сомневаться. В качестве музыкального сопровождения может быть использована любая располагающая к веселью песня

«ХОДИМ КРУГОМ»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля (Саша, Ира или др.) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все игроки должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

«ХОРОВОД»

Для детей от 5 лет, так как здесь могут использоваться только детские песни. Число – не менее 4 человек.

Дети встают в хоровод (в круг), берутся за руки и начинают движение. Ведущий запекает песню, следующую строчку поет стоящий рядом с ведущим (с той стороны, в которую движется хоровод), так продолжается до тех пор, пока песня не закончится. Тот, кто пропел последнюю строчку, запекает новую песню.

Можно петь только припев или куплет, если число игроков ограничено. Так в игре будет задействовано больше песен за более короткий срок. Игра усложняется, если возраст игроков это позволяет. Хоровод можно вести в разные стороны, в

зависимости от этого и песня будет исполняться либо правильно, либо с конца к началу. Если хоровод идет по часовой стрелке, то песня исполняется как положено, если против часовой стрелки – ее исполняют с конца. В этом случае нужно еще и быстро отреагировать и не сбиться со строки. Тот, кто споет не ту строчку, выбывает из игры.

Двигаясь в обратную сторону, можно петь только ту песню, которую уже исполняли правильно, чтобы участники могли вспомнить ее всю. Выбираются песни, знакомые всем.

«ЦВЕТЫ»

Число игроков и возраст не ограничены, а вот песни можно петь только про цветы и растения.

Игроки собираются в кружок, выбирается ведущий. Он называет растение, а участники игры должны вспомнить одну или несколько песен, где оно упоминается. Исполнять можно как всю песню, так и одну строчку, где упомянуто данное растение.

Ведущий должен загадывать только те растения, которые есть в песнях. Например, песен про можжевельник или огурцы еще не придумано, но зато про розы или хризантемы их достаточно, есть даже строчка про картошку. Если ведущий загадал распространенное в песнях растение, то заменит его тот, кто первым вспомнит и исполнит песню.

«МУЛЬТПАРАД»

Название игры говорит само за себя. Возраст игроков от 5 лет, число – 5—7 человек.

Ведущий загадывает мультфильм, в котором есть песенки, к примеру «Бременские музыканты». Игроки должны вспомнить как можно больше песен из этого мультфильма и исполнить их (хотя бы частично). Играть можно двумя способами.

1. Все игроки по очереди поют каждый свою песню (в данном случае ведущим становится тот игрок, который последним спел песню); либо песни поются хором, и тогда ведущим становится тот игрок, который первым запел песню, а ее подхватили остальные.

2. Героями многих мультфильмов являются звери, и, соответственно, звери исполняют песни. Можно исполнять песни их голосами, К примеру, лев будет петь и немного рычать, утенок попискивать, котенок мяукать между строк. Песню исполняет ведущий, а игроки не просто угадывают, кто это поет, а еще и стараются вспомнить, как называется мультфильм, из которого взята данная песня. В эту категорию можно включить и домовых, и леших, и других выдуманных персонажей. Место ведущего занимает тот игрок, который первым угадал название мультфильма.

«БОБОЧЕК»

Возраст игроков не ограничен, число участников тоже.

Все дети любят варенье, а если оно еще и с бобками, то это просто чудо! Для игры необходима банка такого варенья, участники набивают рот бобочками и пытаются исполнить песню с набитым ртом.

Песни можно исполнять как по очереди, так и всем вместе. Это будет зависеть от того, как договорятся участники игры. Если песни исполняются по очереди, игроки могут петь одну песню.

Чтобы игра была более быстрой, можно исполнять только припев или куплет.

Кто не спел правильно или спел невнятно, выбывает из игры. В коллективном творчестве победитель, который имеет право выбора следующей песни, определяется по тому, насколько громко и четко он исполнил песню, чтобы его было слышно, и слова поняли все участники. В игре, где песня исполняется по очереди, победитель выбирается только по внятности и музыкальности исполнения.

Игру можно усложнять по турам, каждый раз выбирая более быструю песню, постепенно переходя до речитатива.

«ИГРА-ЗАГАДКА»

Число участников неограниченное. Это могут быть и бабушка, и дедушка, и папа с мамой, и братья, и сестры, и друзья. Все они удобно устраиваются на стульях. Один из играющих встает спиной к сидящим и закрывает глаза, а ребенок, который одновременно выполняет функции ведущего, – поворачивается к игрокам лицом. Он и будет дирижером, который должен показывать рукой сидящим на стульях, кому и как исполнить звук «а». Кому-то надо пропеть этот звук громко, а кому-то – тихо, кому-то – низко или высоко. Тот игрок, который стоит спиной к сидящим, должен отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса. Когда все будет отгадано, можно всем пропеть звук «а» с различными музыкальными оттенками.

«ПОЖАРНЫЕ»

Участвуют дети старшей группы детского сада. В одном углу строится дом из кубиков или из стола и стульчиков. В этом «домике» живут куклы, мишки и другие игрушки. А в противоположном углу зала расположена «пожарная часть». «Дежурные пожарные» сидят на стульчиках наготове, так как в любой момент могут поступить «сигналы тревоги». У них на головах пожарные каски, склеенные из бумаги. По сигналу «пожарные» должны быстро встать, положить руки друг другу на плечи, изображая при этом пожарную машину.

Из группы детей выходят 8 человек, которые находятся около дома. Каждый держит в одной руке листок красной бумаги, а в другой – голубой. Когда надо создать

видимость огня, дети должны размахивать этими листками. Весь ход игры сопровождает музыка, то спокойная, то тревожная, и хор, состоящий из малышей. Во время исполнения хора важно следить, чтобы дети четко пропевали все слова, а воспитатель должен контролировать их дыхание: поющим не надо забывать округлять рот, им следует петь в вокальной позиции, а не в народной манере.

В этой игре можно использовать стихи И. Лепко, музыку Н. Остряковой-Яковлевой или подобрать свой репертуар, главное – чтобы он соответствовал данной тематике. Под музыку дети занимают свои места, а в это время хор начинает петь:

Кто-то в мусор бросил спичку,
Огонечек-невеличку!
Тлела искорка сначала,
Словно силы набирала,
А потом... потом... потом
Запылало все кругом.

(В «домике» разгорается пожар, малыши размахивают флажками и поют: «Пожар, пожар, пожар». При этом они не должны переходить на крики. Воспитатель следит, чтобы дети не пели на голосовых связках)

Под музыкальное сопровождение к загоревшемуся дому несутся «пожарные машины», выносят «жильцов» (игрушки) из «квартир», гасят «огонь» (можно использовать трубки, склеенные из бумаги и имитирующие шланги). Ребенок, до которого, якобы, коснулась трубка, садится на корточки. В этом месте огонь и гаснет. Так, постепенно, отряд «пожарных» справился с этой бедой. Все ребята приветствуют их стоя.

«МЫ УЧИМСЯ ЧИТАТЬ И ПЕТЬ»

Для детей дошкольной подготовительной группы.

Дети идут с песней друг за другом по кругу. Каждый держит перед собой плакатик с изображением какого-либо слога.

Звучит музыка, и ребята начинают петь:

Мы учимся читать и петь!
Мы учимся читать и петь!
Мы учимся читать и петь!
Буква с буквой встали рядом —
Прочитать их вместе надо
И пропеть, пропеть, пропеть!

Как только закончится звучание музыки, ребята должны разбежаться в разные стороны и приступить к поиску пары своему слогу, чтобы получилось слово. Дети, у которых получилось слово, идут парами по кругу и поют песню. А кто не успел найти пару своему слогу, отходит в сторону и хлопает в ладоши, приветствуя победителей.

«ПОДРАЖАНИЕ»

Эта игра хорошо развивает способность к перевоплощению. Ребенок должен под музыку изобразить различных животных. Но для этого сначала нужно обучить его различным подражательным движениям.

Образ медведя. Медведь ходит вперевалку, тяжело подтягивая ногу. Колени слегка согнуты, ступни ставит косолапо (носками внутрь). Корпус для сохранения равновесия несколько откинут назад, голова поднята. Передние лапы (руки) согнуты в локтях, слегка разведены в стороны, кисти свисают мягко, пассивно. При ходьбе медведь поворачивает голову, как бы приносясь и прислушиваясь к окружающему.

Образ коня. Движение: галоп вперед или бег и шаг с высоким подниманием ноги и сгибанием колена. При этом движении нога немного выпрямляется в подъеме и ставится на пол с ударом носка. Колено поднимается вверх четким движением, как можно выше.

Образ птички. Полет птиц – легкий бег, руки – «крылья» раскрыты в стороны. Нужно обратить внимание детей на то, что крылья у птичек мягкие. Иначе дети резко выпрямляют локти и напрягают плечи, а это нарушает цельность образа, утяжеляет бег и мешает правильному дыханию.

Подражательные движения рекомендуется выполнять под музыку

– быструю или медленную, громкую или тихую либо под неожиданно сменяющие друг друга мелодии, требующие от игроков проявления мгновенной реакции и способности быстро подстраиваться.

«ПОВТОРИ РИТМИЧЕСКИЙ РИСУНОК»

Для детей от 5 лет. Необходимо сделать карточки с разным ритмическим рисунком на всех участников.

Правила игры заключаются в том, что каждый из детей выходит и показывает свою карточку, прохлопывая ритмический рисунок, который изображен на ней. Сначала это делает руководитель. Остальные дети запоминают его, затем ведущий закрывает свою карточку, а дети должны прохлопать или простучать этот ритмический рисунок. Далее выходит другой участник и показывает свою карточку с другим ритмическим рисунком, и т. д., пока все дети не выполнят задания.

Ритмический рисунок представляет собой изображение нот разной длительности без нотного стана. Значит, дети должны, прохлопывая рисунок, произносить ноты. Они кладут ногу на ногу, ладонь левой руки лежит на колене, правой рукой они прохлопывают на ладони левой руки ритмический рисунок.

Можно ритмический рисунок просто простучать каким-нибудь предметом (карандашом, ручкой и др.), одновременно произнося длительности.

Воспитатель должен следить за тем, чтобы все дети произносили и прохлопывали рисунок правильно. Можно простучать ритмический рисунок каждому

игроку индивидуально. Если ребенок не справляется с заданием (не запомнил или неверно прохлопал), нужно задание повторить или предложить другой, более простой ритмический рисунок. Необходимо повторять упражнение несколько раз, чтобы ребенок в конце концов запомнил ритмический рисунок и смог его воспроизвести, уже не глядя на карточку.

Победителей в этой игре нет. Она развивает у детей способность запоминать показанный рисунок и точно его воспроизводить, а также развивает чувство ритма. Если отмечать победителя, у ребенка можно отбить желание научиться понимать ритмический рисунок и тем самым затормозить развитие музыкальных способностей.

«ШЛИ КОНИ»

Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,
Чем они попутаны?
Золотым путем
Под копытом.
Зайка идет,
Траву рвет —
Что вырвет,
То в пучок.

Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел – тот выходит из игры.

«ДРЕМА»

Ребята образуют круг, в середину которого ставят стул. Выбирается «Дрема», он садится на стул в середине круга. Остальные водят хоровод и поют:

Сиди, Дрема,
Сиди, Дрема,
Выбирай-ка, Дрема,
Выбирай-ка, Дрема,
Бери, Дрема,
Бери, Дрема!

«Дрема» встает со скамейки и выбирает кого-нибудь из круга. Этот человек становится «Дремой», а тот, кто им был, встает в круг. Игра продолжается.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»

Участники этой игры должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, а «кошка» – снаружи и пытается поймать ее. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна постараться разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку».

«Мышке» разрешается всячески убегать от «кошки», и когда та проникнет в круг, «мышка» имеет полное право выбежать из него.

Игроки, образующие круг и защищающие «мышку», при этом поют:

Уж ты, серенький коток,

Не ходи ты в погребок

По сметану, по творог.

У нас скоро придет зять,

А сметаны негде взять.

Котишко-мурлышко,

Серенький лбишко,

Не лезь в сметану,

Оставь Степану.

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а потом все выбирают новых «кошку» и «мышку».

«МЫШКИ-НОРУШКИ»

Участникам следует разделить на две команды. Одна из них образует круг, взявшись за руки. Это – «мышеловка». Оставшиеся игроки выполняют роль «мышей». Они не попадают в круг, а бегают и прыгают вне его.

Затем «мышеловка» начинает работать. Игроки водят хоровод, а «мыши» ходят вокруг круга. «Мышеловка» поет:

Ох, уж мыши надоели,

Развелось их, аж не счесть.

Все погрызли, все поели,

Норовят везде успеть.

Как только они пропоют эти слова три раза, тут же должны поднять сцепленные руки вверх. Затем продолжают двигаться в ту сторону, что и раньше (с поднятыми руками), и при этом поют:

Берегитесь вы, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Как поставим мышеловку,

Переловим всех тотчас!

Игроки должны пропеть это три раза. После этого «мыши» должны вбежать и быстро выбежать из «мышеловки». Как только произносятся последние слова, игроки, образующие «мышеловку», захлопывают ее, опуская руки вниз и приседая. В

результате несколько «мышей» оказываются пойманными, и они должны встать в круг.

Таким образом, «мышеловка» растет, и ее сила увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все «мыши» не будут пойманы. Когда это произойдет, игроки должны поменяться ролями.

В игре есть и дополнительные правила. Так, например, если игроки, образующие «мышеловку», захлопнут ее раньше, чем три раза пропоют указанные слова, то «мыши» не считаются пойманными. Пока «мышеловка» открыта, «мыши» непременно должны в нее вбегать. Если они будут спокойно стоять в сторонке, то они считаются пойманными.

«БАРАШЕК СЕРЕНЬКИЙ»

Игроки выбирают «барашка», образуют вокруг него круг, ведут хоровод и поют:

*Ты, барашек серенький,
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
Ты нас не бодай,
Лучше с нами поиграй,
Ну, давай же, догоняй!*

Когда игроки допоют, они разбегаются по игровой площадке. «Барашек» бежит за кем-то и старается поймать. Если ему это удастся, он меняется ролями с пойманным игроком.